

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kebudayaan

1. Pengertian Kebudayaan

Budaya merupakan bentuk jamak dari kata budi dan daya yang berarti cinta, karsa dan rasa. Kata budaya berasal dari bahasa sansekerta, yaitu *buddhayah* yang merupakan bentuk jamak dari kata budhi yang berarti budi atau akal. Selanjutnya, dalam bahasa Inggris, kata budaya berasal dari kata *culture*, yaitu segala daya dan aktivitas manusia untuk mengubah alam (Normina, 2017).

Kemudian menurut Larry A. Samovar dan Richard E. Porter mengungkapkan, kebudayaan dapat berarti simpanan akumulatif dari pengetahuan, pengalaman, kepercayaan, nilai, sikap, makna, hierarki, agama, pilihan, waktu, peranan, relasi ruang, konsep yang luas, dan objek material atau kepemilikan yang dimiliki dan dipertahankan oleh sekelompok orang (Batubara, 2017).

Dari beberapa ungkapan di atas kita ketahui bahwa kebudayaan merupakan segala aktivitas manusia yang mencakup kepercayaan, keyakinan, adat-istiadat maupun pengetahuan yang dihasilkan dari akumulasi nilai, sikap, kebiasaan. Aktivitas tersebut merupakan warisan masa lampau yang diperoleh dari pendidikan formal maupun informal.

Pendidikan formal maupun informal akan menjadi salah satu pengetahuan yang dimiliki manusia dalam mengendalikan budaya sekitar. Sebagai salah satu bentuknya, dalam menjaga dan memperhatikan keseimbangan dalam melestarikan alam. Manusia sebagai makhluk yang memerlukan makan sebagai kebutuhan pokok tentu akan memiliki ketergantungan penuh kepada alam. Bentuk hubungan manusia dengan alam menghasilkan sumber-sumber dari alam yang dapat dialokasikan sebagai sumber energi maupun materi. Persoalan ini juga terjadi di

Indonesia, dimana kehidupan masyarakat sebagian besar dari lingkungan pertanian sebagai salah satu wujud dari kebudayaan petani. Dalam pertanian, tentunya petani memiliki sistem yang berkelanjutan yang bersifat tidak merusak, tidak mengubah, serasi, selaras, dan seimbang dengan lingkungan (Duaja, 2017).

2. Unsur-unsur dalam budaya

Menurut Koentjaningrat (dalam) Suwarno, dkk (2018) unsur kebudayaan terbagi ke dalam tujuh unsur, yakni:

- a. Bahasa
- b. Sistem Pengetahuan
- c. Organisasi Sosial
- d. Sistem Peralatan Hidup dan Teknologi
- e. Sistem Mata Pencaharian Hidup
- f. Sistem Religi, dan
- g. Kesenian

3. Sistem Mata Pencaharian

Dari beberapa unsur budaya diatas, peneliti mengusung salah satu aktivitas, yakni pertanian. pertanian merupakan mata pencaharian sebagian besar masyarakat Indonesia. Jika kita amati, pertanian termasuk ke dalam sistem mata pencaharian hidup, dimana dalam sistem mata pencaharian hidup berhubungan dengan sistem perekonomian penduduk suatu daerah tertentu (Mawaddah, 2018).

Pertanian sebagai salah satu basis perekonomian rakyat di Indonesia, sekaligus penentu ketahanan, dan kelancaran pangan. Tembakau yang merupakan tanaman dalam famili (*Solanaceae*) merupakan salah satu dari enam komoditas penting di Indonesia. Sektor pertanian ini membutuhkan banyak pekerja, mulai dari petaninya, pekerja perusahaan olahan tembakau, tenaga ahli, hingga pemasaran produknya. Namun, banyaknya pekerja juga cukup menjadikan timbal balik untuk Indonesia, karena devisa yang dihasilkan dari ekspor tembakau sendiri cukup besar (Gapari, 2020).

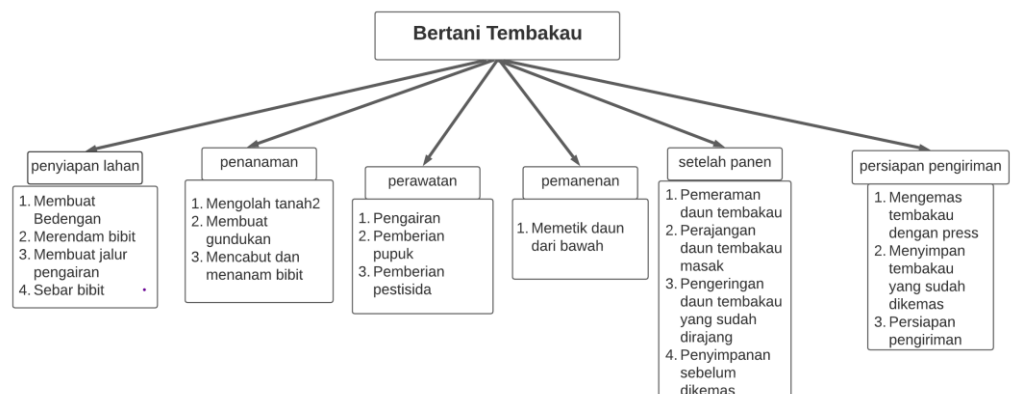
4. Tanaman Tembakau

Tanaman tembakau merupakan komoditas pertanian yang sudah lama dibudidayakan di Indonesia. Tembakau sendiri merupakan tanaman yang bernilai ekonomi, dimana industri tembakau merupakan salah satu agribisnis yang mendukung perekonomian di Indonesia. Tembakau mempunyai prospek pasar yang baik, karena tembakau merupakan bahan baku utama industri rokok yang memiliki peranan ekonomi yang cukup luas yang menyumbang pendapatan negara melalui cukai dan pajak. Dalam tembakau mengandung senyawa alkaloid utama, yaitu nikotin. Nikotin dapat digunakan untuk insektisida (Nurhidayati *dkk.*, 2019).

Tanaman tembakau yang dibudidayakan dan berkembang di Indonesia termasuk dalam spesies *Nicotina Tabacum* dan secara garis besar dikelompokkan menjadi dua kelompok besar, yaitu tembakau introduksi seperti tembakau Virginia, White Burley, serta tembakau lokal seperti tembakau Madura, Weleri, dan lain-lain (Rachmat & Aldillah, 2010).

5. Aktivitas Bertani tembakau

Gambar 2. 1 Aktivitas Bertani Tembakau



Aktivitas yang diperlukan dalam bertani tembakau dimulai dari (Rohman, 2020):

- Penyiapan lahan, yang meliputi pembuatan bedengan (atap penutup bibit), perendaman bibit, pembuatan jalur pengairan, dan menyebar bibit.

- b. Penanaman, yang meliputi pengolahan tanah, pembuatan gundukan (tanah menggantung untuk media tanam tembakau), mencabut bibit dan menanam kembali di lahan yang disediakan.
- c. Perawatan, yang meliputi pengairan, pemberian pupuk, dan pemberian pestisida.
- d. Pemanenan, yang meliputi pemilihan daun yang siap dipanen yang dimulai dari bagian paling bawah.
- e. Setelah panen, yang meliputi pemeraman daun tembakau, perajangan, pengeringan, dan penyimpanan sebelum dikemas.
- f. Persiapan pengiriman, yang meliputi pengepresan (mengemas), menyimpan ditempat yang aman dari tumpahan ataupun percikan air, dan bersiap untuk dikirim ke pengepul.

B. Kurikulum Merdeka

Menurut Oliva, kurikulum dipandang sebagai tujuan, kerangka dan cara dalam pembelajaran melalui program pengembangan instrumen atau materi belajar, interaksi sosial dan teknik pembelajaran secara runtut di lingkungan lembaga pendidikan. Sejak kemerdekaan Indonesia telah mengalami perubahan kurikulum termasuk kebijakan di dalamnya yang mencapai belasan kali perubahan (Barlian *dkk*, 2022). Perubahan kurikulum tersebut dimulai pada tahun 1947, dengan kurikulum yang masih sederhana dan diperbarui sesuai perkembangan zaman yang menghasilkan kurikulum 2013. Pergantian kurikulum bertujuan untuk memperbaiki kurikulum sebelumnya yang perubahannya ditangani langsung oleh pihak yang bertanggung jawab atas pendidikan di Indonesia (Kemendikbud) (Ineu *dkk*, 2022).

Pada tahun ajaran 2022/2023 yang akan datang, kurikulum merdeka akan diimplementasikan ke sekolah. Kurikulum merdeka sebelumnya dikenal dengan sebutan kurikulum prototipe yang dikembangkan sebagai kerangka kurikulum yang fleksibel dan fokus pada materi dasar serta pengembangan karakter dan kompetensi siswa. Kurikulum merdeka memiliki karakteristik pembelajaran berbasis projek untuk mengembangkan kemampuan dan

karakteristik yang diharapkan peserta didik yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila (Jusuf & Sobari, 2022).

C. Etnomatematika

1. Pengertian Etnomatematika

Etnomatematika di Indonesia bukan suatu ilmu pengetahuan yang baru, melainkan sudah dikenal sejak adanya ilmu matematika itu sendiri. Hanya saja tidak seluruh kalangan masyarakat mengenal, bahkan setelah nama etnomatematika sendiri diperkenalkan oleh ilmuwan pembawanya. Perkembangan dari ilmu etnomatematika dikenal secara luas melalui berbagai kajian keilmuan yang saling terkait (Destrianti *dkk*, 2019).

Etnomatematika diperkenalkan oleh D'Ambrosio, seorang matematikawan Brazil pada tahun 1977. Secara bahasa etnomatematika berasal dari kata, *ethno* yang berarti sesuatu yang luas yang mengacu pada konteks sosial budaya, termasuk bahasa, tingkah laku. *Mathema* yang memiliki kecenderungan arti menjelaskan, dan melakukan kegiatan seperti mengukur, mengklasifikasi, dan sebagainya. *Tics* bermakna sama seperti teknik (A. Wahyuni *dkk*, 2013).

Berdasarkan definisi tersebut etnomatematika dapat diartikan sebagai matematika yang dipraktikkan oleh kelompok budaya, baik dari perkotaan maupun pedesaan, anak-anak maupun orang dewasa, dan lainnya. D'Ambrosio menyatakan tujuan daripada etnomatematika adalah untuk mengakui bahwa ada cara-cara berbeda dalam melakukan matematika dengan mempertimbangkan pengetahuan matematika secara akademik yang dikembangkan oleh berbagai sektor masyarakat (Nuh & Dardiri, 2016).

Dengan demikian etnomatematika dapat disimpulkan sebagai cara-cara yang digunakan suatu kelompok budaya atau masyarakat tertentu dalam aktivitas matematika. Dimana aktivitas matematika di dalamnya terdapat proses abstrak dari pengalaman nyata dalam kehidupan sehari-hari ke dalam matematika ataupun sebaliknya.

2. Kajian Etnomatematika

Menurut Aprilianingsih & Rusdiana (2019), mengungkapkan beberapa hal yang dikaji dalam etnomatematika diantaranya:

- a. Lambang, konsep, prinsip, dan keterampilan matematis yang ada pada suatu kelompok tertentu, misal kelompok suku, masyarakat, dan lain sebagainya.
- b. Perbedaan dan kesamaan dalam suatu permasalahan bersifat matematis antara kelompok masyarakat satu dengan yang lainnya beserta faktor-faktor yang ada di dalamnya.
- c. Beberapa hal yang menarik dan menonjol yang ada pada suatu kelompok masyarakat tertentu. Misalnya, cara berbahasa, cara berpikir, bersikap, dan lain sebagainya.
- d. Berbagai aspek dalam kehidupan nyata yang kaitannya dengan matematika, misalnya dalam literasi keuangan, kesadaran ekonomi, kesadaran budaya, dan lain sebagainya.

3. Aktivitas Etnomatematika

Etnomatematika memberikan merupakan salah satu ide dengan pemikiran kontekstual yang diperlukan dalam pemahaman konsep matematika. Aktivitas di dalamnya dapat muncul dari kegiatan dalam kehidupan sehari-hari masyarakat. Bentuk aktivitasnya Wahyudi (2015) dapat dilihat dari beberapa hal berikut ini :

- a. Aktivitas membilang (*Counting*)

Aktivitas membilang banyak dikaitkan dengan aktivitas menghitung maupun membandingkan. Dimana aktivitas tersebut memasangkan atau menghubungkan dengan suatu unsur atau elemen. Contoh dari aktivitas membilang muncul pada saat penyebutan ukuran luas sawah. Pada saat menyebutkan ukuran luas sawah petani menggunakan ukuran yang berbeda-beda. Dalam hal ini ditunjukkan pada bahasa asli Aceh yang menyatakan luas sawah dalam beberapa istilah, yaitu:

$$1 \text{ mah} = 1600 \text{ m}^2$$

$$1 \text{ gupang} = 400 \text{ m}^2$$

Aktivitas membilang pada contoh tersebut merupakan implementasi dari menghitung luas bangun datar, dimana materi tersebut dapat ditemui pada jenjang sekolah dasar (Aulia & Rista, 2019).

b. Aktivitas mengukur (*Measuring*)

Aktivitas mengukur umumnya berkaitan dengan pertanyaan berapa, dimana alat ukur akan menjadi salah satu komponennya (Sirate, 2011). Aktivitas mengukur dapat kita temukan ketika petani mengukur luas lahan sawah. Misal, seorang petani ingin menanam padi di lahan sawah miliknya, untuk mengetahui banyak benih yang diperlukan petani terlebih dahulu harus mengetahui luas lahan miliknya. Petani menggunakan bambu dengan panjang 3 meter untuk mengukur luas sawah, dan diketahui panjangnya 8 kali panjang bambu, dan lebarnya 3 kali panjang bambunya, maka tentukan berapa luas lahan sawah tersebut!

$$p = 8 \times 3 \text{ m} = 24 \text{ m}$$

$$l = 3 \times 3 \text{ m} = 9 \text{ m}$$

Maka diperoleh luas

$$p \times l = 24 \text{ m} \times 9 \text{ m} = 216 \text{ m}^2$$

Rumus mencari luasnya menggunakan rumus bangun datar persegi panjang.

c. Aktivitas menentukan arah dan lokasi (*Locating*)

Aktivitas *locating* menurut Rudhito dalam (Kurniastuti dkk., 2022) adalah sebuah aktivitas yang saling berkaitan dengan gagasan dalam geometris. *Locating* memiliki acuan pada topografis dan kartografis dalam lingkungan. Bishop juga menjelaskan bahwa *locating* merupakan aktivitas untuk menentukan letak geografis yang memposisikan diri dan benda-benda dalam ruang lingkup spasial. Misal untuk mengetahui kecuraman gunung-gunung yang ada di Papua Nugini (Bishop, 1988).

d. Aktivitas membuat rancangan bangunan (*Designing*)

Menurut Bishop aktivitas *designing* merupakan kegiatan yang berhubungan dengan manufaktur, dimana hasil dari perancangan tersebut bisa berupa benda, artefak, maupun teknologi yang telah diciptakan lewat

kebiasaan. Bishop membuat contoh ketika seseorang akan membuat tongkat dari dahan pohon. Seseorang memiliki cara sendiri dalam membuat tongkat untuk berjalan, dimulai dari memilih kayu yang diperlukan, proses pemotongan, memperhatikan panjang pendek tongkat untuk kenyamanan pengguna, kemudian dipoles sedemikian rupa untuk menghasilkan tongkat yang nyaman dan bernilai estetik misalnya.

e. Aktivitas dalam bermain (*Playing*)

Aktivitas bermain merupakan aktivitas yang sifatnya menyenangkan, mempunyai pola tertentu dan mendorong seseorang untuk mengatur strategi (Puspasari *dkk.*, 2021). Menurut (Gunawan, 2019) aktivitas *playing* ada beberapa hal, yaitu *puzzle*, pemodelan, aktivitas yang memiliki aturan, prosedur, strategi, prediksi, baik secara kelompok maupun individu.

f. Aktivitas menjelaskan (*Explaining*)

Menjelaskan (*explaining*) merupakan aktivitas yang bentuknya penjelasan klasifikasi suatu benda, penjelasan dalam cerita, penjelasan proses, argumen yang logis tentang simbol-simbol, dan lain sebagainya (Purwaningsih, 2019). Menurut Rudhito dalam (Tyas *dkk.*, 2022) menyatakan bahwa *explaining* merupakan aktivitas yang berhubungan dengan aspek kognitif penyelidikan secara konseptual, dimana dalam aktivitas ini bertujuan untuk menganalisis pola yang ada, baik dalam suatu grafik, diagram yang dapat mempermudah manusia untuk membuat gambaran sendiri dari apa yang disampaikan.